ラストリベリオン RTA

文責：さびたコイル

ラストリベリオン(以下ラスリベ)は、2010 年 1 月に発売されたヒットメーカー開発・日本一ソフトウェア販売の PS3 の RPG です。影山ヒロノブ氏提供のアツい主題歌に始まり、英語のリスニング教材としても活用できる会話シーンでのボイス、敵への攻撃はまず部位を指定しての物理攻撃により楔を打ち込みそこを起点に魔法を発動し HP を 0 にした後も一々"封魂"という能力で魂ごと封印しなければ戦闘が終わらないという斬新な戦闘システム、及び装備やアイテムや魔法といったややこしい要素はほとんど気にする必要がないほどの親切なゲームバランス、マップ切り替えの度に発生する長いロード中を盛り上げてくれる小林智美氏(ロマンシング サ・ガ キャラクターデザインなど)を始めとする豪華イラストレータ陣によるゲーム中のポリゴンとは似ても似つかないほど美麗なイラスト、初見でも 10 時間弱で終わりプラチナトロフィーもストーリークリア+数匹の隠しボスを倒すだけで取れるという手軽さといった、盛りだくさんの要素で人気を博した、クソゲーです。

日本一ソフトウェア 20 周年勝手に記念企画！いいのかこれで！ (※ラスリベに関して日本一ソフトウェアは販売のみであり開発したのはヒットメーカーという会社です。)

RTA をするに当たって高度な戦略を用意しましたので是非このページの下部にある「戦略」の欄をお読み下さい。

ルール

タイトル画面で「New Game」を選択する瞬間から時間測定開始、THE END の文字が表示された瞬間に測定終了とします。使用する PS3 では新しくアカウントを作成し、一切プレイしていない状態で始めます。

戦略

レベルを上げて物理で殴ればいい。

……だけだと流石に怒られそうなので、もう少し真面目に書きます。まあ基本的にはレベルを上げて物理で殴るゲームなのですが。まず、このゲームはレベル上昇によるステータスの増加量がとても大きいです。逆に言えば、ある程度のレベルに達していないと敵を倒すのがとても困難になります。そのため、攻略では適度にレベルを上げながら進まなければなりません。そして、そのレベル上げに際してもう一つの特徴となるのは、敵とのレベル差による経験値補正の度合いがかなり大きいということです。こちらのレベルが低い場合は膨大な量の経験値が貰えますが、逆に高い場合はほとんど貰えなくなってしまいます。このように、敵を倒せるレベルと、敵から効率よく経験値を貰えるレベルのラインを見極めつつ、稼ぎながら進んでいくことになります。

レベル上げの時に重要となるのは BONUS 値という概念です。ラスリベは敵がそれぞれ 6～10 個程度の部位を持っており、それぞれに対し攻撃できます。部位には予め決められた順番があり、最初は非公開のそれを当てる(正しい順番で攻撃する)ことで、BONUS の値が増えていきます。戦闘後、BONUS の値によって経験値にボーナスがかかるのですが、これがとても大きく、**基本経験値の 10 倍程度になることもあります**。つまり、経験値稼ぎの際は敵の部位を正しい順番でできるだけ多く"物理で殴る"ことが必須となる訳です。魔法を使うぐらいなら物理で殴って BONUS 値を上げた方がましです。「**物理で殴ってレベルを上げればいい**」。これに尽きます。

最後に一つ触れておかなければならないのが、『ガノンの鍵』というアイテムについてです。**このゲームはレベルアップによってキャラが技や魔法を覚えるという要素は一切なく**、全て道中の宝箱から回収することによって取れる行動が増えていきます。その宝箱を開けるのに必要なのがこの鍵で、ストーリー進行上では最初の 20 個しか手に入りません。RTA では必須となる移動速度アップや攻撃力アップといった強化魔法、弱点のあるボスなら物理以上の効率で削れる攻撃魔法や、ストーリー進行上必須となるアイテムを手に入れる必要があるため、なんとかして雑魚のランダムドロップで稼がなければなりません。

まとめると、おおまかな戦略は、「雑魚戦は物理で殴ってボーナス経験値を稼ぎレベルを上げる」「ボスは弱点魔法で効率よく削る」「そのために必要な数の鍵を確保する」の 3 つです。

みどころ

・開始～恨みを抱きし者撃破まで

最初のボスです。後述の超性能魔法がまだ使えないため効率よく雑魚を狩ることができません。また、移動速度アップの魔法もないため一部の敵避けが面倒です。正直この区間だけゲーム性が全然違います。CP(物理攻撃をするために必要)の管理を始めとする、ボス突破に必要なレベルの確保をどうするかが見所です。

・恨みを抱きし者撃破～ニーズヘッグ撃破まで

物理攻撃をするには 1 部位につき 1CP を消費するのですが、経験値稼ぎのために殴りまくると特に前半は一瞬で CP が空になります。それを解決してくれるのが『チェインブースター』という魔法で、かけておくと毎ターン CP が最大の 3/4 回復するという超優秀な効果です。これを使えば実質 CP は無尽蔵となるので、安心して物理で殴りまくれます。なのでここからはいかに敵の数の多いエンカウントを引くか(敵の数が多い=1 ターンに攻撃できる部位の総数が多い=ボーナスを稼ぎやすい)というゲームになります。また、ガノンの鍵も足りなくなるので、ドロップ待ちも必要になるかもしれません。さらに、第 2 ダンジョンであるヘイニル洞窟の敵は麻痺攻撃をしてくるのですが、これは数ターン行動不能になるというもので、**プレイヤー側が実質 1 人しかいないこのゲームでは数ターンの間敵集団に一方的に殴られる**ということを意味し、簡単に全滅し得ます(麻痺状態だと魔法が使えない。麻痺回復魔法とは何だったのか……)。このように最も運ゲー要素の強い区間なので当日の乱数の機嫌次第ですね。

・ニーズヘッグ撃破～ヴァンドレッグ撃破～セフィー撃破まで

ここはしっかり必要レベルを確保しながら進めば特に問題はないはずです。敵の種類が多くなってくるので、精確かつ迅速な攻撃順入力が求められます。

・セフィー撃破～ゲームクリア

セフィーを倒すと残るは実質的なラストダンジョンのフレイヤの塔とボス数匹だけなのですが、フレイヤの塔を進むには**今まで行った全てのダンジョンに隠されている宝箱からキーアイテムを集めなければなりません**。隠された宝箱を開けるには後半で手に入る魔法『トゥルーサイト』を使用する必要がある(=最初に来た時には取れない)ため、キーアイテムである『〇〇の聖水』というアイテム計 10 個を手に入れるために各地を再訪する必要があります。**マップ切り替え時のロードがとても長い**ことを考えると、ルート選択によって結構時間は変わるはずです。

最後の方のボスも状態異常攻撃を多用してくるので事故が怖いですが、まあ適切にレベルを上げていれば勝てるでしょう(フラグ)。

チェックポイント&タイムテーブル

チェックポイント	目標タイム	本番タイム
恨み抱きし者撃破	0:25:00	
ニーズヘッグ撃破	0:55:00	
ヴァンドレッグ撃破	1:25:00	
セフィー撃破	1:45:00	
グリフォン撃破	2:05:00	
アーゼルライド撃破	2:29:10	
THE END	2:30:00	